L'AUTOROUTE DES LARMES



Un road-movie triste et chamanique
dans les forêts immenses du Grand Nord

Un jeu de rôle de Thomas Munier

Essentiels

De nos jours. À travers la forêt canadienne, une route qui n'en finit pas. De jeunes amérindiens font du stop. Disparitions. Un road-movie triste et chamanique dans les forêts immenses du Grand Nord.

Qu'est-il arrivé aux disparus ? Les retrouvera-t-on ? Qui est responsable ?
Que vous soyez le proche d'un des disparus, un usager de la route, un membre de la police qui fait des recherches, un bénévole qui organise des battues, un auto-stoppeur, un habitant de la forêt, un indien qui survit dans la misère ou encore une de ces personnes infréquentables qui rôdent dans la région… la route ne vous épargnera pas.

Ce texte est un scénario pour les jeux de rôles *Inflorenza* (héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux) ou *Inflorenza Minima* (contes cruels dans les forêts de Millevaux). Compatible avec *B.I.A.*, *Le Monde des Ténèbres*, *Project : Pelican, Unknown Armies*. C'est aussi un jeu de rôle à part entière grâce au dernier chapitre : les Règles Embarquées (qui sont une version condensée d'*Inflorenza Minima*).

L'Autoroute des Larmes fonctionne sur un scénario de situations : lieux, personnages, idées, rumeurs. **On peut tout lire aux joueurs.**

Crédits

Texte libre de droits, par Thomas Munier. http://outsider.rolepod.net/
Consultant et co-auteur : Vermer
Testeurs : Anaïs, 6 anonymes, Angel, Dimitri, Nelson, Pierre, Raphaël, Stéphane, Vianney, Zac
Relecteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Yoann Calamai, Julien Delorme, Arjuna Khan, Pao le Sage, Maud Rossi
Ce texte est d'abord paru dans la revue *Di6Dent*. Un an après, il est rediffusé dans le domaine public avec leur aimable autorisation.
Polices de caractère (gratuites pour un usage non commercial) : Day Roman, Old Newspaper Type, Powderfinger Type.
Images : fusionpanda, michael flick, OneEighteen, Toby Dickens, licence Creative Commons (attribution, usage non commercial), galeries sur flickr.com

Références

Rapports de tests :
http://outsider.rolepod.net/inflorenza/

Playlist :
http://bit.ly/2iWz3vv

Filmo :
Blueberry
Dans la brume électrique
Dead Man
Insomnia
Memories of Murder
Mulholland Drive
Zodiac

Web :
Le tueur de l'autoroute des larmes :
http://www.francetvinfo.fr/replay-magazine/france-2/envoye-special/video-envoye-special-un-millier-de-femmes-indiennes-disparues-au-canada_749157.html
http://www.globestoppeuse.com/autoroute-larmes-highway-of-tears/
Le tueur Robert Pickton :
http://www.tueursenserie.org/spip.php?article425
Le road-movie indien Smoke Signals :
https://en.wikipedia.org/wiki/Smoke_Signals_(film)

Univers

La **forêt** gagne du terrain. La civilisation part en **ruines**. Quatre dangers. L'**oubli**, une corrosion de la mémoire. L'**emprise**, un phénomène biologique qui transforme les êtres et les choses. L'**égrégore**, amassement des émotions humaines qui forme une trame magique et engendre des manifestations surnaturelles. Les **horlas**, monstres aux multiples formes, fruits de l'emprise et de l'égrégore.

Si les aventures d'*Inflorenza* ont lieu dans un futur post-apocalyptique, ce scénario a lieu de nos jours. On joue les prémisses de cet avenir sombre.

Intention

L'Autoroute des Larmes existe. Elle tire ce surnom d'un fait divers sordide. Le sort de ces jeunes personnes m'attriste. Je frémis à ce qui a pu leur arriver exactement, ce qu'on ne sait pas. Sans oublier d'être ludique, ce scénario rend hommage aux victimes.

Ambiances

+ Lourdeur, misère humaine, vérité introuvable.
+ Enquête policière, coupables identifiables.
+ Onirisme, chamanisme.
+ Tranches de vie.
+ Passages glauques. Qu'a-t-il bien pu arriver aux auto-stoppeurs, que va-t-il encore se produire ? Et si on retrouve des victimes ou des corps ?
+ Réalisme magique. Certaines personnes accusent les démons, d'autres des humains de chair et de sang.

La route

Faits

Vancouver. Une ville prospère. Sauf pour les membres des nations premières qui y vivent. Si certains sont très bien intégrés, beaucoup, surtout des jeunes, y vivent dans la pauvreté, parfois dans la drogue et la prostitution.

Partant de Vancouver et traversant la Province de la **Colombie-Britannique**, une autoroute **large et droite, imperturbable, une plaie ouverte dans la forêt.** Typique d'Amérique du Nord : ni glissière ni barrière de sécurité. Peu fréquentée : juste les rares autochtones véhiculés, les fonctionnaires, les industries forestières, des bikers et les routiers qui traversent l'Amérique au volant de monstres sur roues.

Sur la route, des réserves indiennes. Camp du Lac dispose de plusieurs commerces, d'un motel et d'un poste de la police autochtone.

Au bord de la route, quelques maisons, motels et stations-services isolées.
Des **pancartes.** On y voit une auto-stoppeuse. C'est écrit : « Cela n'en vaut pas la peine. » Dans la brume, des phares menaçants. C'est un **avertissement**.

Les personnes disparues sont surtout des jeunes autochtones. Ils n'ont ni transport en commun ni véhicule. Pour se rendre en ville ou visiter leur famille, ils doivent faire du stop. Et on n'entend plus reparler d'eux. Des dizaines de disparitions sur l'Autoroute des Larmes, peut-être des milliers sur toute la Province. Un quasi-génocide.

Chumani Shelter est une femme sioux de cinquante ans. Son corps, obèse, vieilli. Stigmates d'un mode de vie sédentaire. Mais elle est d'une volonté tenace. Elle arpente la route au volant d'un 4x4 couvert d'affiches portant les visages des disparus. Elle fait de la recherche active de disparus et de la prévention. Elle se réfugie dans la spiritualité pour garder espoir.

Rumeurs

+ Les campagnes d'avertissement ne font qu'augmenter le problème. À cause de l'égrégore, plus les gens croient que la route est dangereuse, plus elle le devient.
+ Chumani Shelter n'est pas ce qu'elle prétend être.

La forêt

Faits

La forêt tombe à l'abandon. Arbres immenses. Grottes, lacs, rivières. Cabanes et refuges. Chasseurs, bûcherons, fonctionnaires, randonneurs et marginaux.

Pour les jeunes autochtones, la forêt est bénéfique, elle est leur élément culturel. Ils rêvent de chasse, de pêche, de cueillette et de campements. Renouer avec le peu qui reste de la nature et de leurs traditions.

Rumeurs

+ Des décharges sauvages, qui servent aussi de charniers.
+ Un complot pour chasser les autochtones et exploiter une ressource de la forêt.
+ La forêt devient magique, pour le pire ou le meilleur.
+ C'est la forêt ou un de ses monstres qui les a pris.
+ Et si les natifs avaient jadis offensé la nature et qu'ils le payaient aujourd'hui ?
+ Et si ces disparitions étaient un remboursement des largesses dont les natifs auraient bénéficié par le passé ?
+ Et si pour payer d'anciennes chasses grandioses, ils étaient aujourd'hui les gibiers ?
+ Ou si la forêt était le seul remède possible contre cette hécatombe ?

Les autochtones

Nations

Trois grandes nations :
Les **Cree** professent l'intégration, ils ont créé un **Peuple Métis**. Ils ont conservé leur écriture faite de symboles.
Les **Ojibwa** ont fait de grandes concessions depuis l'arrivée des Européens, cédant leurs territoires peu à peu. Ils semblent résignés.
Les **Sioux** (Lakota, Dakota, Nakota) connurent un passé grandiose puis payèrent un lourd tribut lors des guerres indiennes (Little Big Horn, Wounded Knee) et furent acculturés. Ils restent aujourd'hui un peuple en colère.

Beaucoup ont aussi du sang afro-américain.

Les natifs portent des prénoms anglo-saxons ou des prénoms indiens, qui évoquent leurs qualités, leur vie, leur naissance, la nature, les forces surnaturelles.

Féminin (Sens, Nation) : Abey (Feuille, Sioux), Angeni (Ange, Ojibwa), Migina (Lune, Sioux), Winona (Première Née, Sioux).
Masculin : Chayton (Faucon, Sioux), Kwanita (Esprits Bénéfiques, sans nation), Tyee (Chef, Chinook), Wakiza (Guerrier, sans nation).

Faits

Dans les réserves, la pauvreté est grande. Il y a beaucoup d'enfants et pas de quoi les nourrir. Il y a aussi des familles très prospères : richesse comme éducation sont mal réparties.

Les aides sociales sont inappropriées aux structures culturelles et familiales. Grands-parents et oncles élèvent souvent les enfants mais les services sociaux attribuent les aides aux parents, souvent absents, qu'ils considèrent comme les personnes en charge.

Les jeunes autochtones ont des problèmes d'identité, de drogue et d’alcool. Certains ont souffert de violences familiales et sexuelles, d'autres ont des difficultés sociales à cause d'un syndrome d'exposition pré-natale à l'alcool.

Pour affronter les difficultés, certains choisissent le repli sur soi. **Mais la plupart comptent sur leur spiritualité et leur esprit communautaire**.

On va consulter les anciens qui donnent des conseils et remontent le moral. Les communautés font face en bloc rapidement, les femmes organisent cette solidarité. Un très fort **soutien aux familles** se met en place, on va les visiter, on leur rend des services.

Rumeurs

+ Les jeunes auraient disparu de leur plein gré.
+ Les coupables sont des proches qui font porter le chapeau à des tueurs de l'autoroute.
+ Les aîné(e)s d'une fratrie se vendent pour mettre les plus jeunes à l'abri du besoin. Ce qu'ils vendent exactement d'eux ? Mieux vaut ne pas le savoir.
+ Des autochtones en font disparaître d'autres pour que le gouvernement augmente les aides à la communauté.
+ Les disparitions sont le fait d'un autochtone qui renie ses racines.

La police

Faits

Au Canada, trois polices interviennent sur les disparitions, et pas toujours main dans la main :
+ La police provinciale. Elle n'apprécie guère de déléguer du pouvoir aux autres polices.
+ La gendarmerie royale du Canada (ou Police Montée), avec un rayon d'action fédéral. Elle enquête sur les trafics ou les meurtres en série.
+ Des polices autochtones sur les réserves. Leur responsabilité s'arrête quand l'affaire couvre un large territoire ou implique des crimes de sang, mais certains flics autochtones sont tenaces.

D'autres agences peuvent se retrouver impliquées à travers des actions de police sur l'environnement, le social, les fraudes.

Rumeurs

+ Certains flics ont fait leur affaire personnelle de trouver la vérité.
+ D'autres sont à l'origine des disparitions.
+ D'autres agressent les victimes rescapées quand elles viennent porter plainte.
+ Les policiers violents se couvrent mutuellement.
+ Des autochtones forment des polices secrètes consacrées aux disparitions.

Le chamanisme

Faits

Beaucoup partagent des traditions modernes proches des cultures des indiens des plaines.
Le *smudging* consiste à purifier ses émotions avec de la fumée de sauge ou de tabac. On le pratique avant des événements importants. Même dans les réunions de conseils d'administration dans les grands hôtels ; avant de démarrer le vidéo-projecteur, on désactive les alarmes incendies, on éteint les ordinateurs et les téléphones portables, on se purifie par la fumée.
La cérémonie de la pipe éclaircit l'esprit.
Pour un éveil plus important, on séjourne dans une **tente de sudation**. Transe, vision, possession.
La très secrète danse du soleil, jamais filmée, longtemps interdite, parfois accompagnée de perçages rituels de la chair, illustre le sacrifice et l'identité du danseur.

Rêves et visions guident les natifs.

À la fenêtre, un piège à rêves. Seul son propriétaire a le droit d'y toucher. Il capture les cauchemars dans ses filets.

Chacun peut pratiquer des rituels, mais on s'en remet à l'expérience des anciens pour les cérémonies cruciales.

Rumeurs

+ Les victimes ont été choisies parce qu'elles étaient jeunes et membres des nations premières, pour servir à un rituel chamanique de grande ampleur.
+ Les cauchemars envahissent le monde.
+ Les tentes de sudation et les danses du soleil ouvrent une porte vers d'autres mondes.
+ Au milieu de la forêt, un mystérieux *inukshuk*, empilement de pierres en forme d'homme. Que fait cette construction inuit au-delà du Cercle Arctique ?

Les prédateurs

Qui dit disparitions, dit prédateurs. Ces centaines ou milliers de disparitions sont-elles l'œuvre d'une seule personne ? D'une personne de chair et de sang ?

Rumeurs

+ Ce sont des maniaques différents à chaque fois. L'isolement de cette grande route leur confère l'impunité.
+ Un seul auteur. Il a commencé par tuer six femmes à Vancouver. Les meurtres ont été imputés au fermier Robert Pickton, mais le vrai meurtrier court toujours, et c'est lui qui saigne toute la Province.
+ Un trafic d'êtres humains à échelle industrielle.
+ Des humains corrompus par la pollution s'attaquent à ces jeunes gens d'une autre culture qu'ils ne comprennent pas car hors de la modernité technologique du monde.
+ L'oubli. Les jeunes veulent s'oublier et disparaître de ce monde moderne en ruines pour retrouver leurs ancêtres et le monde de leurs traditions perdues.
+ L'emprise. Toute vie se transforme. Et pas toujours pour le mieux.
+ L'égrégore. Les peurs et les croyances deviennent réalité.
+ Les horlas. Sasquatchs embusqués, wendigos cannibales, banshees funestes.

Règles embarquées

Les joueurs incarnent chacun un **personnage**. La Confidente incarne le **décor** et les **figurants**. Chacun peut **décrire** une chose incarnée par un autre, mais c'est celui qui incarne qui a le **dernier mot**.

Objectif

Chaque joueur définit un objectif pour son personnage, **en lien** avec ce qui se trame sur l'Autoroute et **en lien** avec l'objectif d'un des personnages déjà créés.
Pierre joue Wakanda, une jeune indienne. Son objectif est de retrouver son grand-frère disparu.

Symboles

Chaque joueur annonce deux symboles pour son personnage.
Corps + esprit, nature + modernité, animal + route, traditions + folie, rêves + passé, etc...
Les symboles enrichissent le personnage et fournissent de l'inspiration. On peut en changer en cours de séance, pour explorer de nouvelles directions. Ce sont des facteurs d'ambiance : il ne faut pas les choisir à la légère.

Se protéger

+ À tout moment, chacun peut interdire un symbole. Si c'est le symbole d'un joueur, celui-ci doit en changer. Si le symbole n'est pas encore attribué, chacun doit éviter le sujet lié.
Si la violence contre les enfants met un joueur mal à l'aise, il lui suffit d'interdire le symbole « enfant ».
+ On peut informer la Confidente en aparté pour qu'elle corrige la table sans mentionner les personnes à l'origine du malaise.
+ On peut faire des signes de la main (pouce vers le haut : « OK pour plus d'intensité », pouce vers le bas : « Moins intense SVP », pouce au milieu : « Continuez comme ça »).

Action et communication

Les personnages sont très sensibles à l'égrégore :
+ Ils peuvent communiquer entre eux par **télépathie**, à distance.
+ **Pas de messe basse ou d'aparté.**
+ Tout ce qu'un joueur apprend, il peut décider que son personnage l'apprend aussi, par **pressentiment**.
+ Les personnages peuvent tenter des **actions interdites au commun des mortels**, du moment qu'ils sont prêt à en **payer le prix**.

Conflit simple

Quand un personnage veut obtenir quelque chose **qui le rapproche de son objectif**, la Confidente peut annoncer un **prix à payer.** Elle peut dire sans fard : « Il y a un prix à payer. » ou expliquer dans la narration ce que ça coûte au personnage.

Wakanda participe à une battue, elle recherche le corps de son grand-frère. Comme c'est une étape vers son objectif, la Confidente annonce un prix à payer : « Tu sens que tu es proche de ton frère. Ton équipe va rentrer, mais si tu passes la nuit seule dans la forêt à le chercher, tu le retrouveras sans doute. Si tu attends le lendemain, le corps aura peut-être disparu. ». Ici, c'est un prix basé sur un pressentiment. Il peut être plus direct, comme « Tu croises un marginal qui vit seul dans la forêt. Il te révélera où est enterré ton frère, mais avant, il te demande de tuer la cheffe de la Police. » ou « Tu peux retrouver ton frère si tu te laisses guider par les esprits et explores la forêt en somnambule. Mais tu seras à la merci des accidents. ».

Le personnage choisit alors entre « prix+obtention du vœu » OU « forfait » OU « situation aggravée + pouvoir ».
+ S'il **paye le prix,** il obtient ce qu'il veut.
+ S'il déclare forfait, il **renonce** temporairement à ce qu'il voulait obtenir.
+ S'il **aggrave sa situation,** il obtient l'inverse ou l'opposé de ce qu'il voulait au départ et ce revers de fortune lui permet d'obtenir un **pouvoir**.
Wakanda dénonce le marginal à la police, quitte à ce qu'il ne dise jamais où est caché le corps. En aggravant ainsi sa situation, elle gagne un pouvoir.
On ne peut détenir qu'un pouvoir à la fois. On peut aggraver sa situation même en dehors d'un conflit.

La Confidente n'explique pas à l'avance en quoi consistent ces trois options dans la situation donnée, mais le joueur peut le demander au besoin. **Le joueur peut proposer lui-même** la nature d'un prix à payer, d'un forfait ou d'une aggravation, mais la Confidente a le dernier mot sur ces aspects.

Wakanda est seule en pleine nuit, au bord de la route. Elle cherche un abri, sollicite la protection de la nature. La Confidente annonce un prix à payer. Après tout, la nature n'a pas protégé son grand frère ! Wakanda abandonne son téléphone satellite au bord de la route, pour montrer qu'elle se fie à la nature. La Confidente estime que c'est une proposition de prix à payer suffisante. Elle annonce que Wakanda aperçoit une grotte où s'abriter pour la nuit.

Si le personnage avait obtenu un pouvoir avant, il peut dépenser ce pouvoir pour obtenir ce qu'il veut sans payer de prix.

Wakanda fait du stop pour rentrer chez elle. Un camion s'arrête. C'est un routier Lakota. Il porte la colère de son peuple en lui. Il verrouille les portes du camion, Wakanda se sent en danger, elle veut sortir de là. La Confidente annonce qu'il y aura un prix à payer. Wakanda dépense son pouvoir pour annuler le prix. Elle dit au routier qu'elle connaît très bien la cheffe de la police, qu'elle vient juste de quitter, elle donne assez de détails pour que ce soit crédible. Le routier arrête le véhicule, déverrouille les portières et lui ordonne de descendre.

Conflit simple avec assistance

Si on annonce à un personnage un prix à payer, les autres personnages peuvent lui porter assistance. Le personnage assisté décide alors qui de lui ou de ses assistants **prend la situation en main**. Le personnage ainsi désigné choisit entre les trois options : payer un prix pour que le personnage assisté obtienne ce qu'il veut, déclarer forfait, ou aggraver la situation pour obtenir un pouvoir.

Conflit duel

Supposons qu'un personnage veuille une chose et qu'un autre veuille l'inverse ou l'opposé. Chaque personnage duelliste peut demander l'assistance d'autres personnages, pour grossir le **nombre de voix dans son camp**. Tout personnage dans son camp peut aussi **dépenser un pouvoir** pour ajouter une voix supplémentaire. **Le camp avec le moins de voix doit se retirer du conflit**, puis on résout un conflit simple pour l'autre camp.

En cas d'égalité, la Confidente propose un compromis : chaque camp paye un prix et obtient seulement une partie de ce qu'il veut. Si un camp refuse le compromis, il se retire du conflit. Le camp restant se retrouve en conflit simple.

Prix à payer, aggravations et compromis

La Confidente doit demander des choses qui font vraiment mal, qui se payent **tout de suite** et qui handicapent les personnages ! Lors du final, elle peut demander la mort ou l'élimination d'un personnage.

Accomplissement

Quand son personnage atteint son objectif initial, le joueur cesse alors de l'interpréter. Ou il renonce à l'accomplissement et se choisit un nouvel objectif.

Conseils

+ **D / Destin :** joue le destin des personnages. Relie décors, figurants et intrigue aux objectifs des personnages.
+ **E / Émotions :** décris les émotions des figurants et des décors pour permettre aux émotions des joueurs d'émerger.
+ **U / Univers :** décris des choses liées à l'univers : la forêt, les ruines, l'oubli, l'emprise, l'égrégore, les horlas.
+ **S / Symboles :** décris des choses liées aux symboles des personnages. Surtout les prix à payer. Pour impliquer un personnage, offre-lui quelque chose lié à ces symboles.
+ **Ex / Explique :** dénoue les mystères au fur et à mesure, révèle des liens entre les personnages.
+ **M / Machina :** ne fais pas de *deus ex machina*. C'est aux personnages de résoudre leurs problèmes, pas aux figurants ou au décor.

Carte Rouge

Dans ce mode, pas de Confidente. On joue en tour par tour. **Pendant son tour, le joueur a le dernier mot sur son personnage, le décor, et les figurants.** Quand son personnage veut obtenir quelque chose qui le rapproche de son objectif, n'importe quel joueur peut annoncer qu'il y a un **prix à payer**. Ce joueur désigne alors un **troisième joueur** chargé de définir les prix à payer, aggravations, compromis, si nécessaire.
Le joueur conclut son tour quand il le veut. Mais on ne peut lui annoncer un prix à payer qu'une fois par tour, alors quand ça se produit, il convient qu'il conclue son tour peu après.

